✯Celui qui n'est pas prêt à affronter la mort au terme de sa vie, ne sera pas en paix quand tombera la nuit. ✯

Jeu de la Mort

Les sept péchés capitaux

MANUEL D'INSTRUCTIONS

Activité produite par Jason Jobin

Organisé et rédigé par Josh Girard

D'après une idée de Josh Girard, Jason Jobin, François Desjardins, Alexandre Dupont et Christopher Martel

Tous Droits Réservés ©

✯

Avant de s'inscrire et de participer à un événement, il est recommandé à toutes les personnes intéressées de prendre connaissance du document suivant afin d'être en mesure de comprendre et de respecter les règles inscrites et ainsi assurer le bon déroulement de l'activité.

Tous les participants qui ne respecteront pas les règles qui sont mentionnées dans le manuel d'instructions ci-contre devront quitter l'activité à la demande d'un organisateur. De plus, il n'y aura aucun cas de remboursement. Ceux-ci ne seront plus en droit de participer aux événements organisés par le comité organisateur.

TABLE DES MATIÈRES

1. Contexte de jeu **03**

2. Choix des personnages **04**

2.1. Les Déchus (Humains) 0**4**

2.2. Les Enfants de la Mort (Vampires) 0**5**

2.2.1. Vampires communs 0**5**

2.2.2. Vampires séculaires ou seigneurs 0**5**

2.2.3. Vampires déchus 0**5**

2.3. Le Fléau (Goules) 0**6**

3. Inventaire des Déchus **08**

4. Mode d'emploi des armes de corps à corps **08**

5. Mode d'emploi des armes à feu **09**

6. Les confrontations mutuelles **09**

7. Les conditions de santé des Déchus **10**

8. Les capacités des vampires et des goules **10**

9. L'art de traiter les blessures **11**

10. Et que mort s'ensuive **11**

11. Le système de résurrection **12**

12. Mode d'emploi pour les vampires **12**

13. Mode d'emploi pour les goules **14**

14. Le système monétaire **15**

15.1. Les Pierres d'âme **15**

15.2. Les Pierres de sang **15**

15.3. Les Diamants **15**

15. La façon de vendre **16**

16. Les objets macabres **16**

17. Fonction du démon de l'ignorance **16**

18. Fonction du démon pécheur **17**

19. Fonction du démon de la cupidité **17**

20. Fonction des personnages infernaux **17**

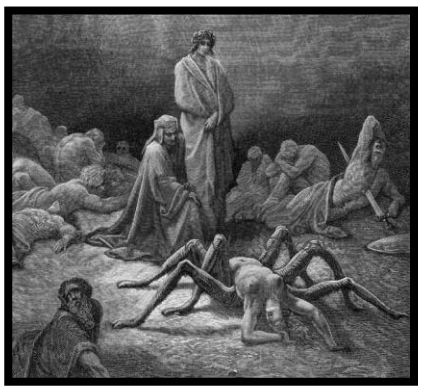
21. Les articles de consommation. **18**

22. La quête principale **18**

23. Nous joindre **18**

1. CONTEXTE DE JEU

Quelque part entre le ciel et l'enfer, en parallèle avec le monde des vivants et celui des morts, se trouve une dimension dénommée le Purgatoire. Il ne s'agit pas du même purgatoire dont il est fait mention dans les livres sacrés. Ici, il s'agit d'un monde entièrement créé et dirigé par l'ange de la mort.



À l'abri du regard divin et sous l'ignorance des princes de l'enfer, ce monde n'est connu et accessible que par la Faucheuse elle-même. Quelque part en secret, dans une dimension inconnue à l'abri du temps, cette entité a décidé de créer un lieu où elle seule règnerait en maîtresse absolue. Tout cela pour ne servir qu'à une seule fin… son propre amusement.

Par son jugement, elle décide de conserver pour elle-même, certaines âmes dont elle a coupé le lien corporel entretenu avec le monde des vivants. Elle les emmène dans ce lieu et leur rend leur corps. Un étrange endroit dont ils en sont tous prisonnier, ressemblant à une vieille école catholique avec une petite cours de jeu arrière, le reste s'évanouissant dans l'ombre et la brume.

Il y avait beaucoup de gens, tous venus de mondes différents, d'autres dimensions, d'époques distinctes. Chacun avait son allure, ses croyances comme son style. Après que les hommes et les femmes se soient rassemblés, la Mort se présenta alors à eux. Ils gardèrent tous le silence face à son imposance et à ses agissements lugubres.

Elle leur dit qu'en ces lieux, elle sera pour eux leur amie, leur guide, leur juge, leur bourreau ainsi que leur dieu. Elle dit avoir créée ceci dans un seul but : la distraire. Une arène où seuls ceux qui auront repentis à leurs péchés pourront en recevoir l'absolution et ainsi revenir un jour dans le monde des vivants. Cette aire est en fait une école pour les ramener à titre d'élèves, pour qu'enfin ils apprennent à devoir combattre en équipe, mais aussi à surmonter les vices que sont les sept péchés capitaux.

Un homme osa s'avancer face à elle et lui demander ce qu'ils devraient combattre. D'un geste, elle caressa sa faux en leur disant qu'elle leur parlait de ses enfants. Les pires âmes damnées qu'elle ait pu faucher pour ainsi les transformer en démons, en vampires ou en goules. Son intention étant de les faire confronter tous ensemble et de faire régner la loi du plus puissant au sein des mortels comme des immortels. Dans l'assemblée, une femme effrayée fondit en larmes. La Mort la regarda en disant :

« Sèche tes pleurs, ceci n'est que le début. La mort est quelques fois un châtiment ; souvent c'est un don ; mais pour plus d'un c'est une grâce. Pour vous, à petit feu ou à grand feu ; qu'importe le genre de mort, du moment que vous mourrez. Vous aurez peur d'eux certes… mais vous devriez me craindre davantage, la Mort qui a faim et qui aura toujours faim! »

2. CHOIX DES PERSONNAGES

Tous les participants sont invités à incarner un Déchu, un vampire ou une goule. Une brève description vous sera présentée sous chaque catégorie pour vous démontrer comment il faut procéder lors de la soumission de votre personnage. Des exemples suivront afin de guider les indécis.

Vous devez envoyer votre candidature à l'adresse suivante :** jeudelamort@hotmail.ca**

2.1. Les Déchus (Humains)

Les Déchus sont des hommes et femmes qui sont testés dans le Royaume de la Mort. Pouvant provenir de n'importe quel monde et de n'importe quelle époque, les Déchus gagnent en puissance grâce à leur équipement. Ils n'ont qu'un objectif commun; le choix de vous entraider ou de nuire n'appartient qu'à vous, veuillez noter que le mode *PVP* (Joueur contre Joueur) n'est pas activé pour l'événement présent. Aucun personnage ne possède de capacités supérieures aux autres. Vous êtes tous humains sans exception; le style, la race comme les croyances sont propres à vous, car le jeu est intemporel et ne se déroule dans aucun univers ou dimension précis. Vous en possédez l'ultime choix. Seul détail, vous êtes tous morts. (Afin de retrouver la fiche des armes et de leurs points de dégâts allez directement aux points 4 et 5).

Fiche Descriptif des Déchus

- **Points de vie :** *03*
- **Pierre de vie :** *Âme*
- **Pierre de monnaie :** *Diamant*
- **Pierre d'échange :** *Sang*
- **Nombre de pierres d'Âme au départ :** *03 et un bandage*
- **Forme d'évolution :** *Amélioration d'équipements*
- **Restriction d'équipements :** *Aucune arme de jet et pas d'ambidextrie.*
- **Signes distinctifs :** *Aucun visage entièrement blanc ou de sang autour de la bouche. …Sinon… Eh bien… Vous allez être considérés comme un vampire ou une goule par vos pairs.*

Vous devez envoyer votre candidature de la manière indiquée dans l'exemple ci-dessous. Vous pouvez joindre une/des question(s) à votre candidature avec le numéro de catégorie des règlements auquel elle s'attribue.

- **Participant :** *Jason Jobin*
  Nom de Personnage : *Adam Morley*
  Nom du groupe : *Les survivants de Lothar*
  Trait particulier : *Style militaire, je possède un accent allemand*
  Question : *Je saisis mal le rôle du démon de la cupidité au point #19 du manuel.*

2.2. Les Enfants de la Mort (Vampires)

Les vampires sont des Déchus qui ont perdu toutes leurs pierres d'âme et qui ont accepté de boire le sang de la Mort pour continuer d'exister. Les vampires agissent donc comme s'ils étaient les enfants légitimes de la Mort, de véritables machines à tuer prêtes à mourir pour accomplir la volonté de leur mère noire. Tout comme les survivants, les vampires peuvent avoir été recrutés dans n'importe quel monde et à n'importe quelle époque. Les vampires gagnent en puissance en récoltant des pierres d'âme qu'ils échangent contre des dons qui augmentent leur puissance physique. Un participant qui incarne un vampire doit être en mesure de bien représenter le monstre dans son maquillage et sa gesticulation, mais aussi de porter un costume qui permettra aux autres participants de le reconnaître en jeu. Les trois types de vampires offerts aux joueurs sont classés selon un ordre de puissance. Un local hors-jeu sera mis à la disposition des vampires tout au long de la partie pour les moments de repos ou à l'ajustement des costumes ainsi que des maquillages.

- **2.2.1. Vampires communs :**
  Le vampire commun (inspiré du film « 30 jours de nuit ») est d'apparence humaine, vêtus de foncé, préférablement de noir et d'écarlate. Il est préférable d'avoir une allure effrayante, voire ensanglantée pour inspirer la peur chez les autres joueurs. Les verres de contact et les dents de vampires ne sont pas obligatoires, mais peuvent contribuer à la crédibilité globale du déguisement. Ces vampires peuvent courir comme sauter.

- **2.2.2. Vampires séculaires ou seigneurs :**
  Le vampire séculaire ou seigneur est un vampire extrêmement âgé et puissant (Exemple, Dracula, Nosferatu, ou autre). Il possède de meilleurs avantages que les vampires communs, dont une plus grande agilité et une résistance plus efficace. On reconnaît un vampire de ce type par un style plus aristocratique et soigné, relatif à la noblesse de son rang. Il possède les mêmes attributs physiques que les vampires communs. Il n'y a qu'un seul vampire séculaire par activité, ce rôle ne peut être offert qu'une seule fois au même participant postulant.

- **2.2.3. Vampires déchus :**
  Comme son nom l'indique, lorsqu'un Déchu décide d'accepter la proposition de la Mort, celle-ci le transforme en vampire. Il est en tout point identique au vampire commun, excepté qu'il ne possède aucune capacité spéciale et demeure au même niveau tout au long du jeu. À la fin de la partie, tous les Déchus devront alors regrouper leurs pierres d'âmes devant la Mort pour la comptabilité finale des factions, qu'ils soient devenus vampires déchus ou pas.
  Un membre déchu se doit d'apporter son propre costume s'il désire se convertir en vampire pour une période du jeu.

  Un participant peut jouer un membre déchu et devenir vampire au courant de chaque activité. Il doit cependant le jouer jusqu'à la fin du jeu et pourra reprendre son rôle de Déchu à l'activité suivante

Fiche Descriptif des vampires

- **Points de vie au départ :** *06*
- **Pierre de vie :** *Sang*
- **Pierre de monnaie :** *Âme*
- **Pierre d'échange :** *Diamants*
- **Nombre de pierres de sang au départ :** *05*
- **Forme d'évolution :** *Gains en niveaux*
- **Restriction d'équipements :** *Aucune arme, sauf de la capacité spéciale acquise au niveau 03.*
- **Signes distinctifs :** *Vêtements noirs et d'écarlates, sang autour de la bouche***.**

Armes et points de dégâts des vampires

- **Coup de griffes :** *01 point de dégâts*
- **Morsures :** *05 points de dégâts*
- **Pouvoir :** *Variable selon le pouvoir, pour les griffes améliorées ajoutez 01 point de dégâts.*
- **Pouvoir du lien du sang :** *Un vampire peut utiliser le lien du sang pour donner de ses points de vie à un autre vampire blessé.*

Notes de jeu :

- **Le pouvoir acquis au niveau 03 peut être personnalisé en fonction de votre vampire. Ce dernier peut varier selon votre personnage. Exemple : Griffes, Chant hypnotique, Cri de terreur, etc. Si vous avez une idée de pouvoir à suggérer, veuillez le mentionner dans votre demande d'inscription et l'organisation trouvera une méthode pour rendre votre pouvoir utilisable et équilibré dans le cadre de l'activité.**

Vous devez envoyer votre candidature de la manière indiquée dans les différents exemples ci-dessous, vous pouvez joindre une/des question(s) à votre candidature avec le numéro de catégorie des règlements auquel elle s'attribue:

- **Participant :** *Josh Girard*
  Type de vampire : *Vampire commun*
  Capacités additionnelles : *Griffes.*

2.3. Le Fléau (Goules)

Les Goules sont des Déchus qui ne sont pas parvenus à s'échapper du royaume de la Mort depuis trop longtemps et qui ont perdu toutes leurs pierres d'Âme et qui ont également refusé de boire le sang offert par la Mort. En colère contre les vampires qu'ils ont dû combattre pendant tout leur vivants, ils ne tolèrent pas non plus la présence des Déchus dans ce monde qu'ils considèrent désormais comme étant le leur. Les Goules, bien que faibles, réapparaissent rapidement tout en étant envahissantes. Le Fléau représente la catégorie de personnage qui commence avec le plus de pierres de vie dans le jeu, soit de 10.

Fiche Descriptif des goules

- **Points de vie :** *05*
- **Pierre de vie :** *Diamant*
- **Pierre de monnaie :** *Sang*
- **Pierre d'échange:** *Âme*
- **Nombre de diamants au départ :** *10*
- **Forme d'évolution :** *Réapparition plus rapide par Gain de niveaux*
- **Restriction d'équipements :** *Aucune arme à feu, arc ou arbalète, peut utiliser des armes de corps à corps et des armes de jet (Ex : Dagues, étoiles de ninja, crânes, boules de feu, etc.)*
- **Signes distinctifs :** *Visage maquillé de blanc ou masque blanchâtre, avec des lignes noires personnalisées à votre image.*
- **Capacité particulière :** *Les goules peuvent manier une arme longue dans chaque main.*

Armes et points de dégâts des goules

- **Corps à corps :** *01 points de dégâts (Peu importe la taille ou le type d'arme)*
- **Armes de jet :** *01 point de dégât (Peu importe la taille ou le type d'arme)*

Les goules bénéficient d'un temps d'invulnérabilité de trois secondes après chaque réveil et concèdent leurs diamants qu'à leurs morts au bout de deux minutes d'intervalles et non à toutes les morts subites

Vous devez envoyer votre candidature de la manière indiquée dans l'exemple ci-dessous. Vous pouvez joindre une/des question(s) à votre candidature avec le numéro de catégorie des règlements auquel elle s'attribue.

- **Participant :** *Frank Desjardins*
  Type de personnage : *Goule*
  Armes en suppléments : *Glaive.*

3. INVENTAIRE DES DÉCHUS

L'inventaire représente l'équipement de départ de tous les Déchus. Il y a possibilité en jeu d'apporter les armes suivantes selon l'époque de votre personnage :

- **Armes de type Contemporaine**
  - *Machette*
  - *Pistolet*
  - *Mitraillette*
  - *Fusil (Pompe)*
  - *Fusil de précision*
  - *Magnum*
- **Armes de type Médiévale**
  - *Couteau*
  - *Glaives*
  - *Épées*
  - *Hache*
  - *Hallebarde*
  - *Arc/Arbalète (sans flèches)*
- **Armures**
  - *Veste de cuir/armure de cuir (+1 Point de vie)*
  - *Veste tactique/cotte de mailles (+2 Points de vie)*
  - *Armure de plaques (+3 Points de vie*

***À noter que <u>seules les armes de corps à corps de taille courte (50cm et moins) et les pistolets sont disponibles dès le départ</u>, les autres armes devront être achetées au courant du jeu. Il est de votre devoir d'apporter les armes que vous désirez acheter plus tard dans le jeu, car l'organisation ne fournit aucun équipement sur place, mis à part certaines armes à acheter ou objets utilitaires sur le terrain.**

***Notez qu'un seul bonus d'armure peut être appliqué à votre personnage. En cas de port d'armures multiples, seule l'armure ayant la meilleure valeur sera appliquée.**

Nous vous conseillons fortement de vous équiper d'une lampe torche fonctionnelle étant donné que la superficie majoritaire du terrain est plongée dans l'ombre.

Veuillez prendre compte que le fait que vous vous inspiriez de personnages fictifs déjà existants nous importe peu. L'important est que vous puissiez bien vous incorporer au contexte

4. MODE D'EMPLOI DES ARMES DE CORPS À CORPS

Les armes blanches doivent être représentées par des répliques en mousse ou en latex, comme dans les grandeurs nature classiques. Cependant, une arme blanche doit être réaliste et en mesure de pouvoir se fondre à notre univers. Toutes les armes de corps à corps de courte taille (50cm et moins) produisent 01 point de dégât. Les répliques ne peuvent pas être utilisées comme projectile. Pour tout autre type d'arme de corps à corps, veuillez communiquer avec les membres de l'organisation pour plus de détails et la possibilité de sa validité en jeu.

Seul les vampires séculaires et les goules ont le droit d'avoir des épées en tant que monstre

- Veuillez vous référer au mode d'emploi des armes à feu au point ici-bas pour connaître les points de dégâts des armes de corps à corps. Chaque arme est identifiée selon un certain type de dégât et une certaine gamme de prix à la boutique.

5. MODE D'EMPLOI DES ARMES À FEU

Les armes à feu sont représentées par des postiches qui doivent être en mesure de produire un bruit, qu'il soit réaliste ou non, pour simuler les effets de balles et permettre aux autres participants d'entendre le coup de feu. Les armes à feu sont divisées en plusieurs catégories qui produisent des points de dégât variables selon le type. Les répliques ne doivent pas lancer de projectiles. Cependant, certaines armes fournies par le comité organisateur peuvent tirer des munitions factices et sécuritaires. La distance maximale pour considérer les dégâts d'un coup de feu est de 15 mètres. Il est à noter que le fusil de précision est une exception.

Voici la liste des armes disponibles et de leurs points de dégâts :

- *Pistolet, tout type d'armes de corps à corps de moins de 50cm* (01 point de dégât).
- *Arc, tout type d'armes de corps à corps allant de 51cm à 1m40* (02 points de dégâts).
- *Fusil à pompe, arbalète, tout type d'armes de corps à corps de 1m41 et plus* (03 points de dégât).
  Le fusil à pompe est inutile lorsque la cible est à plus de 10 mètres
- *Mitraillette* (01point de dégât/secondes).
  La mitraillette produit un point de dégât par seconde
- *Fusil de précision* (05 points de dégâts).
  Le fusil de précision doit être équipé d'une visée laser verte
- *Magnum* (05 points de dégâts et seulement disponible à l'achat à partir de 21h00)
  Le magnum est représenté par des fusils qui utilisent des pétards
- *Lance-roquettes* (20 dégâts)
  Le lance-roquettes doit être une arme de type Nerf qui lance réellement un projectile
- *Autres*
  Il est possible d'utiliser d'autres armes que celles mentionnées plus haut, mais une demande doit être faite au comité d'organisation avant l'activité. Les dégâts et le prix seront dès lors fixés par les administrateurs.

Note de jeu :
Comme énoncé dans l'article 3.0 ci-haut, il est recommandé à tous les participants d'apporter un exemplaire des différentes catégories mentionnées pour eux-mêmes. Ils seront les seuls à pouvoir se procurer leurs propres armes à la localisation du démon de la cupidité. De plus, il ne faut pas oublier d'effectuer un rechargement fictif des armes à feu même si les personnages ne manquent jamais de munitions.

Veuillez noter que les Déchus sont les seuls à pouvoir utiliser les armes à feu, arcs et arbalètes. L'équilibre du jeu étant conçu avec ces éléments en considération, un Déchus pourrait trouver difficile d'affronter les autres factions avec un équipement exclusif au corps-à-corps

Un Déchu peut effectuer une attaque surprise contre n'importe quel type d'adversaire s'il parvient à toucher ce dernier à la gorge depuis le dos. Une attaque surprise produit 15 points de dégâts.

6. LES CONFRONTATIONS MUTUELLES

Le jeu ne permet pas les confrontations entre les personnages d'une même faction. Si vous désirez vous battre contre les personnages de la faction à laquelle vous appartenez, cette confrontation doit faire le consentement des deux joueurs, et aucune pierre n'est perdue durant ces affrontements, sauf en cas de pari entre les joueurs avant l'affrontement. Cette règle est mise en place pour éviter les abus qui peuvent briser l'expérience du jeu des joueurs.

7. LES CONDITIONS DE SANTÉ DES DÉCHUS

Ces conditions représentent la vitalité que les personnages Déchus possèdent pour résister aux attaques qu'ils subissent avant de mourir. Tous les personnages débutent l'activité en condition de santé **Sain**. Lorsqu'ils subissent une attaque, peu importe le membre du corps qui est touché, ils doivent diminuer leur état de santé et respecter des restrictions physiques pour symboliser leurs blessures en jeu. Le personnage peut continuer de se défendre peu importe son état.

- **Condition : Sain (03 points vitaux)**

Note : Le personnage est en parfaite santé et l'ensemble de ses membres sont valides.

- **Condition : Blessé (02 points vitaux)**

Note : Le personnage doit boiter d'une jambe (ne peut courir, mais peut jogger)…

- **Condition : Mourant (01 point vital)**

Note : Le personnage doit se tenir un bras et tituber d'une jambe (ne peut plus courir)…

***Lorsqu'un personnage est touché par une nouvelle attaque alors que sa condition de santé est en Mourant, celui-ci meurt et s'étend sur le sol : il ne peut plus bouger ni parler. ***

8. LES CAPACITÉS DES VAMPIRES ET DES GOULES

Les vampires et les goules peuvent eux aussi devenir plus puissants au fur et à mesure que l'événement avance. Ceux-ci sont priés d'apporter avec eux les armes qu'ils devront acquérir et subir une vérification au début de l'événement pour en recevoir l'autorisation.

Puisque les capacités des vampires ne sont pas déterminées de façon permanente, l'imagination des joueurs est sollicitée quant aux pouvoir que peut posséder le rôle de votre vampire. C'est pourquoi nous vous recommandons d'en faire part dans vos questions lors de votre inscription de personnage.

Quant aux goules, celles-ci peuvent posséder l'arme de corps à corps ou de jet de leur choix, mais les points de dégâts de ceux-ci ne sont pas les mêmes que ceux des Déchus (Veuillez consulter l'article 2.3. à la fiche des armes et de leurs points de dégâts). Les goules peuvent pratiquer l'ambidextrie, mais cela ne change en rien les points de dégâts que l'arme peut occasionner.

Tous les vampires peuvent effectuer le Rituel du Sang pour donner une partie de ses points de vie restants à un vampire allié.

Les vampires et les goules ne peuvent pas utiliser d'armes à feu en guise d'équipement
Notes de jeu :

- **Les vampires et les goules ne peuvent pas agripper l'arme de corps à corps d'un survivant. Pour raison que les vampires sont déjà beaucoup plus puissants que les survivants, en puissance de dégâts comme en résistance et les goules en raison de leur réapparition rapide. Même s'il peut sembler logique de désarmer un adversaire, cette action n'est pas permise car elle laisse le Déchu sans défense et cela ruinerait une partie de son expérience de jeu, étant donné que plusieurs d'entre eux ne se servent que d'armes de corps à corps afin de se défendre.**

- **Les vampires et les goules doivent simuler l'impact des projectiles lorsqu'ils sont touchés par le projectile d'un pistolet ou d'un arc. Nous n'utilisons évidemment aucun projectile mais il est important d'indiquer à votre adversaire que vous avez été touché.**

9. L'ART DE TRAITER LES BLESSURES

Il est possible pour tous les participants de pouvoir soigner les blessures des autres personnages. Pour pouvoir exercer cette faculté, un aidant doit avoir en sa possession des bandages qui lui permettront de pouvoir soigner une personne blessée, le blessé retrouvera un seul de ses points vitaux par pansement. Le temps de guérison va en fonction du déroulement du bandage sur la blessure. À partir de ce moment, un blessé qui vient d'être soigné devra garder le bandage avec lui tout le long du jeu, jusqu'au moment où il sera ressuscité par la Mort, d'où il lui remettra l'ensemble de ses bandages souillés et qui seront transférés par la suite au service de ventes où il sera possible de s'en procurer de nouveau.

Notes de jeu :

- **Le joueur blessé ne doit en aucun cas remettre le bandage souillé à son aidant.**
- **Une personne blessée ne peut se soigner elle-même et doit recourir à un aidant.**
- **Un corps ne peut posséder plus de six pansements, un pour chaque membre du corps : Deux bras, deux jambes, torse et tête. Après cela, le personnage n'est plus en position d'être soigné.**

10. ET QUE MORT S'ENSUIVE…

Lorsqu'un personnage est touché par une nouvelle attaque alors que sa condition de santé est **Mourant**, il meurt sur le champ… Il lui est cependant possible de pouvoir énoncer ses derniers mots avant de rendre son dernier souffle.

Lorsque vous mourez, votre adversaire a le droit de s'emparer de l'une de vos pierres vitales. Vous ne pouvez refuser de donner votre pierre de vie à un joueur lorsque vous mourrez. Cependant, si plusieurs joueurs ont participé à votre décès, vous pouvez décider de la personne à qui vous donnerez votre pierre selon votre appréciation du personnage adverse. Les pierres de vie varient selon votre faction.

- **Les Déchus (Humains) :** Pierre d'âme
- **Les Enfants de la Mort (Vampires) :** Pierre de sang
- **Le Fléau (Goules) :** Diamant

Si vous êtes tués et que vous ne possédez plus de Pierres vitales, la personne qui vous a tué vous escortera jusqu'à la Mort, qui lui paiera le dû que vous n'avez pas pu lui payer. Celle-ci vous gardera pendant une période allant de 05 à 10 minutes sauf si un acolyte se présente et règle votre dette à la Faucheuse. Notez que si un joueur décide de ne pas vous rapporter, vous restez allongé sur le sol en gardant le silence et sans bouger, puis vous vous relevez après le décompte de temps attribué aux personnages de votre faction. Cette chance ne vous sera pas attribuée si vous vous faites trouver par un adversaire passant par là avant que le temps ne se soit écoulé complètement.

11. LE SYSTÈME DE RÉSURRECTION

Lorsqu'on se retrouve tué par un adversaire et qu'on ne dispose pas de quoi payer notre décès, celui-ci nous emmène directement face à la Mort dans son propre local. Assis devant elle, elle vous exigera paiement, faute de quoi elle vous fera patienter avec elle pendant un certain temps (voir le point 14 pour le système monétaire). Lorsque le paiement sera honoré, vous pourrez revenir en jeu pour rejoindre votre équipe en guise de miséricorde. La Faucheuse se voit aussi clémente, mais à un prix qui résulte du mérite. Si jamais, la Mort constate qu'un survivant n'est pas mort ne serait-ce qu'une seule fois durant toute la durée du jeu. Celle-ci fera don de 05 pierres de vie à lui ou à son équipe à la fin de la partie.

Dans l'optique où vous quittez son antre sans l'avoir acquittée, vous ou votre équipe se verra attribuée d'une dette par ce décès impayé. Un membre de votre faction devra alors se présenter pour payer à la place du défunt. Il est également possible pour vous de revenir plus tard et de le faire par vous-même.

Dans la mesure où une équipe décide d'ignorer son membre défunt, la Mort rendra la vie à celui-ci et gardera une précieuse note de la dette de l'équipe dans son livre jusqu'à remboursement de la dette. En contrepartie, elle soustraira ce dû à leur bilan à la fin du jeu

12. MODE D'EMPLOI POUR LES VAMPIRES

Étant les créations de la Mort, le but qu'elle vous a assigné est de mordre, griffer, blesser, mais surtout de TUER tous les autres survivants, mais rappelez-vous que vous devez vous donner davantage en spectacle pour effrayer que de faire un carnage auprès des survivants.

Notes de jeu :

- **Lorsqu'un vampire est vaincu, il doit se coucher sur le sol et attendre un certain laps de temps avant de se relever. La durée du temps d'attente est variable selon chacun des vampires. Lorsqu'un vampire se relève à la suite d'une défaite, il est invulnérable durant son mouvement. Cependant, il n'est pas en mesure d'attaquer les autres**

personnages lorsqu'il se relève. Il devra attendre la fin du conflit avant de récolter son dû ou d'avoir à transporter sa dépouille jusqu'en face de la Mort.

- **Nomenclature pour un vampire commun :**

  - **Niveau 1 :** (06 points de santé) +3 victimes pour accéder au niveau suivant.
  - **Niveau 2 :** (08 points de santé) +5 victimes pour accéder au niveau suivant.
  - **Niveau 3 :** (10 points ou capacité) +7 victimes pour accéder au niveau suivant.
  - **Niveau 4 :** (12 points de santé) +10 victimes pour accéder au dernier niveau.
  - **Niveau 5 :** (15 points de santé) Le vampire est au sommet de sa puissance.

  (Les vampires commun ont un temps de réapparition de 60 secondes)

- **Nomenclature pour un vampire séculaire :**

  - **Niveau 1 :** (08 points de santé) +3 victimes pour accéder au niveau suivant.
  - **Niveau 2 :** (11 points de santé) +5 victimes pour accéder au niveau suivant.
  - **Niveau 3 :** (15 points ou capacité) +7 victimes pour accéder au niveau suivant.
  - **Niveau 4 :** (18 points de santé) +10 victimes pour accéder au dernier niveau.
  - **Niveau 5 :** (20 points de santé) Le vampire est au sommet de sa puissance.

  - Les vampires communs infligent 01 point de dégât et les vampires seigneurs en infligent 02 et ce, tout au long de l'activité en cours.
  - Les morsures de vampires sont mortelles, faites de face comme de dos.
  - Les vampires ne peuvent pas utiliser une arme de corps à corps pour attaquer, excepté les seigneurs qui ont droit à des épées ou autre arme (01 point de dégât).
  - Un vampire qui vient de se faire mettre à terre par un adversaire se doit de rendre sa pierre de vie à celui qui l'a tué AVANT de débuter son compte à rebours pour sa réapparition.
  - Pour monter de niveau, le vampire doit apporter des pierres d'âme au Compte qui les comptabilisera et lui assignera un niveau supplémentaire.
  - Une fois arrivé au Niveau 3, chaque vampire a le droit de choisir entre sa capacité spéciale ou ses points de santé supplémentaires. À considérer que si le vampire choisit sa capacité, ses points de vies refusés resteront soustraits pour les niveaux suivants et il n'obtiendra jamais le total indiqué dans les tableaux ci-haut.
  - Une fois le Niveau 3 atteint, un vampire peut choisir comme pouvoir le lien du sang, ce qui consiste à donner de ses points de vie à un autre vampire blessé. Celui-ci peut également choisir l'option des griffes tranchantes, qui permettent d'infliger 01 point de dégât supplémentaire à son adversaire.
  - Les vampires séculaires peuvent guérir les autres vampires dès le départ.
  - Les vampires sont intelligents, ils peuvent parler de manière intelligible et donner des ordres.

Pour les vampires déchus : De façon permanente à 10 points de santé et infligent 01 point de dégât. Aucune possibilité d'habilités ou de niveaux supplémentaires au courant de la partie

13. MODE D'EMPLOI POUR LES GOULES

Ignoré de tous et faisant leur propres lois, les goules rôdent souvent en groupes tout en décidant de découper, frapper, blesser, mais surtout de TUER tous les autres survivants, leur principale force réside dans le fait qu'elles peuvent réapparaitre rapidement. Rappelez-vous que vous devez vous donner davantage en spectacle pour effrayer que de faire un carnage auprès des survivants.

Notes de jeu :

- **Lorsqu'une goule est vaincue, elle doit se coucher sur le sol et attendre un certain laps de temps avant de se relever. La durée du temps d'attente est variable selon le niveau acquis de chacune des goules. Lorsqu'une goule se relève à la suite d'une défaite, elle est invulnérable durant son mouvement. Cependant, elle n'est pas en mesure d'attaquer les autres personnages lorsqu'elle se relève. Elle devra attendre la fin du conflit avant de récolter son dû ou d'avoir à transporter sa dépouille jusqu'en face de la Mort.**

- **Nomenclature pour une goule :**

  - **Niveau 1 :** (15 secondes en vitesse de réapparition) +3 victimes pour accéder au niveau suivant.
  - **Niveau 2 :** (Gain Ambidextrie ou armes de lancer) +5 victimes pour accéder au niveau suivant.
  - **Niveau 3 :** (10 secondes en vitesse de réapparition) +7 victimes pour accéder au niveau suivant. (Capacité choix entre ambidextrie ou arme de jet)
  - **Niveau 4 :** (+1 Point de vie permanent) +10 victimes pour accéder au dernier niveau.
  - **Niveau 5 :** (05 secondes en vitesse de réapparition) La goule est au sommet de sa puissance.

  - Les goules infligent 01 points de dégât avec des armes de corps à corps et 01 point de dégât avec des armes de jet et ce, tout au long de l'activité en cours.
  - Les goules peuvent utiliser deux armes longues lorsqu'elles maîtrisent l'ambidextrie. Cependant, elles ne peuvent pas utiliser deux armes à deux mains pour des raisons bien évidentes.
  - Pour monter de niveau, la goule doit apporter des pierres de sang au Fossoyeur qui les comptabilisera et lui assignera un niveau supplémentaire.
  - Une goule qui vient de se faire mettre à terre par un adversaire se doit de rendre sa pierre de vie à celui qui l'a tué AVANT de débuter son compte à rebours pour sa réapparition.

- ✯ Une goule peut effectuer une attaque surprise produisant 15 points de dégâts si elle parvient à frapper un adversaire à la gorge depuis le dos de ce dernier avec une arme tranchante.
- ✯ Dans l'optique où une goule se voit se faire mettre à terre par un adversaire plusieurs fois en ligne, celle-ci n'est pas obligée de rendre une pierre de vie au même adversaire à chacun de ses décès, mais peut compter un délais d'environ 02 minutes entre chacune de ses remises de pierres de vie.
- ✯ Les goules sont intelligentes, elles peuvent grogner et parler de manière intelligible et donner des ordres.

14. LE SYSTÈME MONÉTAIRE

Le système monétaire est le point central du jeu, il permet aux participants de profiter des articles ou des capacités offerts par le chef de leur faction, de s'enrichir face aux énigmes du démon de l'ignorance et de payer la dette de ses décès à la Mort elle-même. Il existe trois devises dans cette dimension ; la pierre d'âme, la pierre de sang et les diamants. Comme de l'argent elles peuvent être ramassées, troquées, vendues et gagnées. Par contre elles ne peuvent pas êtres **volées** sur d'autres participants. Il existe plusieurs façons de pouvoir amasser de ces pierres (Voir les points 15.1., 15.2. et 15.3. ci-dessous). Amasser le plus de pierres possible reste votre objectif principal. Ces pierres sont à la fois ce qui vous permet de subsister et de vous procurer les moyens de vous défendre. Réfléchissez, car la décision face à la consommation des pierres déterminera tout dans ce jeu.

Toutes les pierres en jeu ont une valeur unique soit de un (1.00$)

15.1. Les Pierres d'âme

Les pierres d'âme sont les pierres de vie des Déchus, la pierre servant de monnaie d'achat pour les vampires et ne servent uniquement de moyen d'échange pour les goules. Désormais, chaque Déchu pourra débuter le jeu avec 03 pierres d'âme en main. On ne peut que les trouver en jeu aux différents recoins de l'établissement ou en accomplissant les quêtes principales disponibles en permanence chez le démon de l'ignorance.

Vous ne pouvez pas acheter des articles chez le démon de la cupidité avec cette devise ou faire l'acquisition de pierres d'âme en échange de diamants à sa boutique

15.2. Les Pierres de sang

Les pierres de sang sont les pierres de vie des vampires, la pierre servant de monnaie d'achat pour les goules et ne servent uniquement de moyen d'échange pour les Déchus. Désormais, chaque vampire pourra débuter le jeu avec 05 pierres de sang en main. On ne peut que les trouver en jeu aux différents recoins de l'établissement ou en accomplissant les quêtes principales disponibles en permanence chez le démon de l'ignorance.

Vous ne pouvez pas acheter des capacités chez le Compte avec cette devise ou faire l'acquisition de pierres de sang en échange de pierres d'âme à son repaire

15.3. Les Diamants

Les diamants sont les pierres de vie des goules, la pierre servant de monnaie d'achat pour les Déchus et ne servent uniquement de moyen d'échange pour les vampires. Désormais,

chaque goules pourra débuter le jeu avec 15 diamants en main. On ne peut que les trouver en jeu aux différents recoins de l'établissement ou en accomplissant les quêtes principales disponibles en permanence chez le démon de l'ignorance.
Vous ne pouvez pas acheter des capacités chez le fossoyeur avec cette devise ou faire l'acquisition de diamants en échange de pierres de sang à son domaine

15. LA FAÇON DE VENDRE

Les personnages qui ont achetés des objets, des armes ou des capacités, peuvent les revendre à leur chef de faction contre de nouvelles acquisitions ou contre quelques petites compensations monétaire variable selon le prix de l'objet en question. Trouver des objets macabres en jeu peut se voir très payant en pierres de monnaie en les revendant au démon de la cupidité. Par contre la cupidité de ce démon le rend unique négociateur dans toutes les transactions possibles, c'est pourquoi la valeur d'un objet à revendre vaut la moitié de son prix d'achat.

16. LES OBJETS MACABRES

Plusieurs objets macabres sont dissimulés à travers les divers recoins du terrain de jeu en utilisation. Ces objets macabres peuvent êtres représentés par des reliques obscures, des outils de cultes démoniaques ou même par des parties ensanglantés d'un corps mort. Lorsqu'un personnage rapporte un objet macabre à la localisation du démon de la cupidité, celui-ci reçoit une compensation monétaire, dont la valeur varie en fonction de son état ou de sa rareté.

Un objet macabre peut être échangé à la Mort en guise de paiement à la résurrection, si le détenteur ne veut point payer par pierres de vie ou n'en possède plus, un joueur qui paiera avec un objet macabre se verra ressuscité sur le champ. Mais il peut s'avérer perdant quant à la valeur que peut avoir l'objet, s'il l'aurait vendu au démon de la cupidité en échange de pierres de monnaie. C'est une mesure à prendre uniquement en cas de nécessité.
La valeur monétaire d'un objet macabre peut varier entre 01 et 20 pierres de monnaie

17. FONCTION DU DÉMON DE L'IGNORANCE

Situé loin du démon de la cupidité, le démon de l'ignorance ne porte aucun attachement à autrui, ni même aux pierres. Toutefois, il ne les délaisse pas à n'importe qui. Il est un expert dans le décryptement des énigmes de la Mort, ayant peur de celle-ci, il s'entraine constamment dans son antre à pouvoir lui faire face.

Dans le doute, il pourra être le mieux placé pour vous orienter, ce personnage est celui qui pourra être le meilleur allié dans votre cause, mais à ne pas prendre pour acquis. Plusieurs énigmes seront égarées par lui dans le bâtiment, si vous lui apportez la réponse à plusieurs de celles-ci, il pourra vous faire don de pierres.

Ce démon se passionne aussi pour différents artéfacts précieux. Vous pourriez vous mériter des pierres ou des trésors indispensables à vos recherches en échange d'objets qu'il convoite. Vous n'avez qu'à vous renseigner auprès de lui. Lorsque la recherche d'un artefact est lancée, il ne se concentre que sur l'obtention d'un seul objet à la fois et il faudra alors faire preuve de patience et amener le vôtre plus tard si ce n'est pas ce qu'il désire dans l'immédiat.
Les énigmes ne peuvent êtres énumérées qu'une seule fois par équipe pour être payante.

Le nombre de pierres remportées par énigme ne varie qu'en fonction du démon, il peut aussi se réserver le droit de ne pas vous récompenser si vous lui manquez de respect.

18. FONCTION DU DÉMON PÉCHEUR

Le démon pécheur représente l'un des fléaux de la Mort envoyé pour bousculer l'ordre des choses. Autrefois un vampire séculaire, il fut infligé d'un châtiment terrible par la Faucheuse, le transformant en esclave soumis au péché thématique de chaque jeu. Le démon pécheur peut être incarné par n'importe qui, prendre différentes formes et posséder des pouvoirs de toutes sortes, qui varient en fonction du thème de chaque activité. Il est important de noter que ce démon ne représente ni un allié pour la cause des survivants, ni un ennemi. Il peut autant commander des attaques vampires isolées contre les joueurs comme il peut récompenser ceux qui accomplissent les quêtes qu'il confie. Étant le démon primordial du jeu, il s'approprie toutes les pierres de sang que possèdent ses victimes. Alors gare à vous et ne le contrariez pas!

19. FONCTION DU DÉMON DE LA CUPIDITÉ

La responsabilité du démon de la cupidité consiste à assurer le bon fonctionnement du système de vente des armes entreposées dans l'armurerie pour les Déchus. De plus, il devra offrir aux participants une variété d'articles qui peuvent s'avérer essentielles pour améliorer leurs chances de survies. Durant l'événement, la boutique de celui-ci sera ouverte tout au long de l'événement.
*** Puisque le démon de la cupidité ne vient d'aucun monde défini, il peut confier des armes de n'importe quelle époque à n'importe qui. Un personnage provenant d'une époque médiévale ne pourrait donc pas commencer avec une arme à feu, mais rien ne l'empêche de l'acheter au démon de la cupidité au courant de la partie et d'en faire utilisation.***

Il est possible désormais de faire tremper son arme dans une solution de nitrate d'argent chez le démon pour la modique somme de 08 pierres de monnaie, ce qui augmentera la puissance de dégâts de cette dernière de 01 point sur les vampires **uniquement.** Un lightstick sera fixé sur l'arme trempée pour indiquer qu'elle a subit cette transformation. Les démons ne peuvent se voir assassinés par qui que ce soit. Lorsqu'un personnage tente de négocier, voler ou cause leur mécontentement, il n'est plus en mesure d'effectuer des achats ou des arrangements à la localisation de ceux-ci. Si les abus persistent, ils ont la capacité de pouvoir vous ôter la vie d'un simple toucher de la main.
Le flânage est interdit dans la boutique du démon de la cupidité et dans l'antre du démon de l'ignorance, allez dans les aires prévues à cet effet, s'il y a lieu. Sinon rendez-vous directement chez la Mort.

20. FONCTION DES PERSONNAGES INFERNAUX

Il se peut que vous fassiez la rencontre de l'un de ces individus en cours de jeu. Ces personnages appartiennent à l'univers de la Mort depuis toujours et y règnent en tant que rois et maîtres. Ils sont invincibles et tuent en un seul coup. Ils n'appartiennent à aucune faction et ne se battent pour personne d'autre mis à part eux-mêmes. Ils subissent aussi un certain nombre de restrictions quant à la façon d'être joués, l'approbation de l'organisation doit être reçue avant de recevoir l'approbation pour ces personnages. Un costume réaliste et approprié doit aussi être approuvé par l'équipe pour pouvoir incarner de genre de rôle. En cours de partie, il est fort probable que certaines quêtes peuvent transiger avec ces êtres de nature infernale.

21. LES ARTICLES DE CONSOMMATION

Au début du jeu vous pourrez trouver certains objets dissimulés par ci et là. Ces objets ne sont consommables qu'une seule fois. Une fois utilisé, l'adversaire qui en aura été victime devra le rapporter au démon de la cupidité pour sa remise en marché. Les objets sont les suivants :

- **Poches de sang :** Une fois lancée, elle attire les monstres et deviennent inoffensifs.
- **Gousses d'ail :** Si le monstre vous tue, il prend la gousse d'ail au lieu de votre carcasse.
- **Bandelettes de soins :** Permet de soigner 01 point de santé par bandage porté.
- **Crucifix :** Brandi devant soi, il effraie les monstres pendant une durée de cinq secondes.
- **Fiole d'eau bénite** : Elle fait office de grenade sur les monstres sur 1,5 mètre de rayon.

22. LA QUÊTE PRINCIPALE

L'objectif principal est de récolter le plus de pierres de vie possible par factions. Comptabilisez vos pierres tout au long du jeu pour en amasser suffisamment à la fin de la partie. L'équipe qui en aura le plus sera déterminée vainqueur. Le score final de pierres de vie se verra divisé entre le nombre total de survivants appartenant à cette même équipe. D'autres types de succès peuvent êtres récoltés tout au long du jeu, que ce soit en lien avec les énigmes ou votre rôle au sein des quêtes. Les succès peuvent être bénéfiques pour toutes les factions. Il y a un nombre total de sept activités, chaque jeu a pour thématique l'un des sept péchés capitaux. Cette thématique aura un impact sur le fonctionnement, les éléments, les épreuves et les types de monstres qui seront présents en jeu. Ceux-ci ne seront énumérés uniquement que sur place avant le début de la partie, durant le discours d'ouverture prononcé par la Mort.

23. NOUS JOINDRE

- Si jamais vous avez des interrogations ou que vous désirez davantage de précisions au sujet de la réglementation, veuillez nous la formuler avec le numéro d'article qui la correspond, ce qui facilitera la précision de notre réponse. Je vous invite à m'écrire si vous voulez postuler pour un personnage, pour une créature ou pour toutes informations relatives au volontariat à titre d'animateur ou de bénévole, aux tarifs d'inscriptions et aux modes de remboursements. Si vous désirez de plus amples informations

concernant l'utilisation ou l'admissibilité de certaines armes, veuillez le faire aussi à cette même adresse et mon collègue Josh Girard sera ravi de pouvoir donner suite à votre requête :

JASON JOBIN/ JOSH GIRARD
Responsables du déroulement de l'activité
jeudelamort@hotmail.ca

Document mis à jour le 20/11/2014